la Danse en Jeu

commission danse, IA 91, janvier 2010

dossier pour danser, verbaliser, représenter à l'école primaire

SOMMAIRE

CHAPITRE1	**LE PROJET**
Page 1	**I - ENTRER DANS LA DANSE A PARTIR DES JEUX**
Page 4	**II - UNE DEMARCHE POUR DANSER, VERBALISER, REPRESENTER**
Page 5	**III - LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT**
Page 6	**IV - LES COMPETENCES MISES EN JEU DANS LE PROJET**
Page 7	**V - LA DANSE : LES COMPETENCES VISEES DANS LES TROIS CYCLES DE L'ECOLE PRIMAIRE**
CHAPITRE 2	**LA BOITE A OUTILS**
Page 8	**I - POUR DANSER ET FAIRE DANSER**
Page 14	**II - POUR COMPOSER SA DANSE**
Page 17	**III - POUR DANSER, LIRE, DIRE, ECRIRE**
Page 18	**IV - POUR UNE EDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE**
CHAPITRE 3	**METTRE EN OEUVRE**
Page 19	**I - DES EXEMPLES DE MISE EN ŒUVRE**
Page 22	**II - DES EXEMPLES POUR OBSERVER, EVALUER**
CHAPITRE 4	**DANSE ET MAITRISE DE LA LANGUE**
Page 24	**I - LA PLACE DE LA LANGUE DANS UNE SEQUENCE DE DANSE**
Page 25	**II - LES COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA LANGUE EN LIEN AVEC LES JEUX DANSES**
Page 27	**III - EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE**
CHAPITRE 5	**DANSE ET ARTS VISUELS**
Page 29	**I - LA PLACE DES ARTS VISUELS DANS UNE SEQUENCE DE DANSE**
Page 30	**II - LES COMPETENCES EN ARTS VISUELS EN LIEN AVEC LES JEUX DANSES**
Page 32	**III - EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE**

Page 1 à 4	**LES FICHES DES RITUELS**
Page 1 à 28	**LES FICHES DE JEU**

I - ENTRER DANS LA DANSE A PARTIR DE JEUX

I - PRESENTATION DU DOCUMENT

La démarche propose plusieurs documents dont l'élément central est un ensemble de **fiches de jeux** pour danser.
Chacune d'entre elle s'adresse à un public particulier, mais elles pourront être utilisées à tout niveau avec l'adaptation nécessaire.
Chaque fiche expose les règles du jeu initial ainsi que des paramètres possibles pour améliorer la qualité des réponses, les enrichir et les composer entre elles.
La proposition est donc de vivre chaque jeu en suivant les différentes étapes de la **démarche d'enseignement**.

II - LE CHOIX D'UNE DEMARCHE

La danse permet d'inscrire les activités de langage dans l'expérience du vécu corporel, d'établir des liens étroits avec d'autres domaines d'activité et d'élargir ainsi le champ de compétences des élèves vers l'acquisition des compétences et connaissances du socle commun. La maîtrise de la langue orale participe à l'organisation et à la structuration de la pensée (BRUNER).
Le vécu corporel est signifiant pour l'enfant, mais nécessite d'être structuré par la parole pour donner du sens aux activités proposées. Donner du sens, c'est d'une part « comprendre » : savoir ce que l'on apprend et pourquoi on l'apprend, et d'autre part « aller vers », savoir ce que l'on est et vers où l'on va : de la motricité quotidienne, habituelle, à la motricité dansée.
Les séances de danse seront donc un lieu de référence concrète pour le maître et l'élève.
Cette pratique offrira aux élèves l'occasion, en classe, de parler de leur activité : nommer des actions, se situer dans l'espace et le temps, formuler des questions, exprimer des émotions, communiquer avec les autres…
Ce document propose donc une démarche soutenant l'activité corporelle par l'activité cognitive. En valorisant la mémoire des actes par l'utilisation du langage et de l'écriture, elle souhaite accompagner l'élève dans l'appropriation de concepts :

DANSER – VERBALISER – REPRESENTER – SYMBOLISER

III -MODE D'EMPLOI

1- LECTURE D'UNE FICHE DE JEU

Le nom du jeu

1 déclencheur
↓
La consigne initiale

Contenu et démarche de la 1ère séance

Matériel nécessaire
Organisation du groupe

Propositions de variables pour jouer sur la qualité

Propositions de variables pour enrichir les réponses motrices

Propositions pour organiser, composer une phrase dansée

Fiche de jeu n°10

L'ABECEDAIRE

Concevoir et réaliser des formes corporelles inhabituelles

Organisation du groupe	Organisation matérielle
Tous ensemble dans l'espace délimité	Lettres dispersées au sol dans l'espace de danse

Pour réaliser ce jeu, il faut :

Observer la lettre

Reproduire sa forme avec le corps

LES ETAPES	Explorer toutes les lettres posées au sol en se déplaçant. Choisir 2 lettres : trouver 2 façons de représenter chaque lettre [1]. Retenir une forme pour chaque lettre. Répéter pour mémoriser. Choisir un ordre pour enchaîner les deux lettres. Montrer sa production à un partenaire.
POUR AMELIORER	- Tenir les formes 5secondes. - Être parfaitement immobile. - Fixer le regard sur un point précis.
POUR ENRICHIR	- Utiliser des appuis différents pour chacune des formes. - Produire les formes dans deux plans : vertical, horizontal. - Choisir une orientation par rapport aux spectateurs. - Produire des formes à plusieurs en contact.
POUR COMPOSER	- Enchaîner les 2 formes en se déplaçant d'une lettre à l'autre. - Idem sans les lettres posées au sol. - Reproduire la phrase en boucle. - Danser la phrase dans une relation à la musique : repères, durée…

2- CONCEVOIR UNE SEQUENCE DE DANSE

- Construire une séquence de danse de 6 séances au minimum.
- La pratique sera enrichie par une poursuite du projet en salle de classe (séquence de pratique langagière, d'arts visuels…).
- Avant d'aborder la première séance, prévoir en classe un temps de discussion : qu'est-ce que la danse pour vous ? Quelles danses connaissez-vous ?...
- Choisir un ou plusieurs jeux selon le niveau de classe, le projet et les objectifs visés.
- Un jeu peut être programmé sur une ou plusieurs séances (le temps d'exploration doit être plus long chez les plus jeunes).

3- CHOISIR LES SUPPORTS SONORES

- On peut danser sans musique.
- Toutes les musiques sont utilisables. On privilégiera toutefois, le choix de la musique:
  - par rapport à l'énergie qu'elle porte ;
  - comme occasion de découvrir des musiques que les élèves ne connaissent pas, pour rompre avec leur environnement télévisuel ou radiophonique habituel ;
  - comme support sonore, peu prégnant, si la séance privilégie l'écoute des autres, de soi, d'un objet ;
  - comme support spécifique valorisant un thème de travail particulier: pulsé/non pulsé, chanté/non chanté, peu/beaucoup d'instruments, avec/sans repère…

4- ORGANISER UNE SEANCE DE DANSE

- Chaque séance se déroulera en 3 temps :
  - la mise en état de danse, en disponibilité : entrée en danse par un rituel, dans une relation à soi, aux autres, à l'espace, au temps ;
  - le corps de séance : un jeu à explorer et/ou une réponse à enrichir et/ou à composer ;
  - la présentation à l'autre ou aux autres, suivie d'un moment d'échange et de bilan ;
- Chaque séance sera l'occasion de produire un objet chorégraphique, si petit ou modeste soit-il.
- L'élève pourra produire un objet chorégraphique soit:
  - en s'appropriant les contraintes des règles du jeu (pour les plus jeunes) ;
  - en mémorisant les élans, les vitesses, les sensations vécues et verbalisées dans la séance ;
  - en mémorisant la gestuelle, le trajet, l'orientation…pour les plus experts ;
- Chaque séance offrira à l'élève l'occasion de soumettre sa danse au regard de l'autre (devant un partenaire ou un groupe ou toute la classe).

5- ARTICULER LES APPRENTISSAGES ENTRE « DANSER » ET LES COMPETENCES ET CONNAISSANCES DU SOCLE COMMUN

- Programmer en alternant les séances en classe et en salle d'EPS et les objectifs des différents domaines d'activité.
- Chaque séance de danse donnera l'occasion en classe :
  - de verbaliser les actes, les procédures, les ressentis et d'en garder des traces (liste de mots, photos…) ;
  - de décrire ou représenter le vécu par l'écriture, par un moyen artistique ou documentaire.

6- FINALISER LE PROJET

- La composition collective se fera par la combinaison des différents matériaux :
  - les jeux : culture commune de la classe, que chacun peut danser à n'importe quel moment par improvisation, simplement en connaissant les règles du jeu ;
  - les objets chorégraphiques personnels à chacun, choisis, fixés et mémorisés (1 statue, 1 chemin, 1 action…1 phrase) ;
  - Les objets construits à 2, 3… ou par tous.
- Un carnet de danse individuel ou collectif permettra de garder la mémoire du projet.
- La production sera donnée à voir aux parents, à une autre classe ou à d'autres classes lors d'une rencontre départementale, de circonscription…

II - UNE DEMARCHE POUR DANSER, VERBALISER, REPRESENTER

DANSER

Entrer dans une activité d'expression et de communication permettant l'accès à une autre forme de langage.
Favoriser une approche sensible et poétique du corps, singulière et complémentaire des approches sportives.
Se placer dans un rapport subjectif au monde à l'opposé du rapport objectif, rationnel et utilitaire.

Engager le corps comme instrument d'expression et de communication :

- *mettre en scène le corps, média privilégié entre l'enfant et le monde ;*
- *mettre en jeu le corps différemment, dans un rapport particulier à soi et aux autres ;*
- *prendre en compte le corps comme le lieu des perceptions et des sensations ;*
- *solliciter l'imaginaire, répondre au besoin de créer de l'enfant ;*
- *rencontrer les œuvres et créer du lien avec les autres champs artistiques ;*
- *soutenir l'activité corporelle par l'activité cognitive ;*

VERBALISER

Entrer dans une activité d'expression orale en référence au vécu de l'enfant.

Utiliser le langage comme outil de communication et de développement :

- *prendre la parole, échanger, décrire, évoquer, argumenter… ;*
- *mettre en mots les actions, les effets produits et sensations vécues ;*
- *prendre conscience, mettre en mémoire les actes ;*
- *maîtriser la langue : vocabulaire, syntaxe… ;*
- *favoriser l'acquisition de concepts ;*
- *construire un sentiment d'appartenance au groupe, au projet.*

REPRESENTER :

Entrer dans une activité d'expression écrite en référence au vécu de l'enfant.

Utiliser les écrits comme outils de développement, mémoire du projet :

- *conserver les traces des actions, des sensations ;*
- *rendre perceptible, sensible par une figure, un symbole, un signe ;*
- *décrire, évoquer par l'écriture : affiches, lettres, poèmes, scénarii… ;*
- *figurer, reproduire par un moyen artistique ou un autre procédé ;*
- *collecter ces traces dans un cahier collectif ou individuel.*

SYMBOLISER, ACCEDER A LA CONCEPTUALISATION

Généraliser et réinvestir dans d'autres domaines d'apprentissage

III - LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

○ ENTREE DANS L'ACTIVITE

→ Choisir le thème d'étude prioritaire (espace, relation, durée, temps…) *(CF. tableau des principaux facteurs du mouvement et de la composition chorégraphique, p.12).*
→ Répertorier des situations adaptées aux élèves en rapport avec ce thème *(CF. tableaux des rituels p.8 et les fiches des rituels).*

Objectifs

→ Mettre en mouvement, motiver, mettre en confiance, identifier les acquis.
→ Solliciter la disponibilité et la concentration.

○ PHASE D'EXPLORATION

→ Choisir les jeux *(CF. les fiches de jeux),* inducteurs ou déclencheurs (objets, musique, thèmes divers, mots, verbes d'action…) *(CF.fichier danse à l'école* http://www.pedagogie91.ac-versailles.fr/ *,).*
→ Répertorier des situations permettant des explorations inhabituelles et variées mettant en évidence une composante du mouvement dansé.

Objectifs

→ Solliciter l'imaginaire.
→ Engager le corps dans des réponses motrices inhabituelles et créer un univers poétique.

○ PHASE D'IMPROVISATION

→ Permettre de réinvestir ce qui a été vécu pendant la phase précédente.
→ Se rendre compte de ce qui a été retenu, ce qui a plu.

Objectifs

→ Créer les conditions pour produire spontanément une danse personnelle.
→ Permettre de réutiliser des situations connues et appréciées.

○ PHASE D'ENRICHISSEMENT

→ Sélectionner les situations les plus adaptées et les enrichir qualitativement par des contraintes *(CF.Les fiches de jeux et les outils pour modifier les règles des jeux et entrer dans la composition chorégraphique, p.11 ; 12).*
→ Permettre l'accès à la qualité et la précision du mouvement.

Objectifs

→ Faire connaître et naître la qualité du mouvement dansé, par des sensations.
→ Enrichir la motricité.

○ PHASE DE COMPOSITION N°1 : le premier jet

→ Énoncer, afficher les contraintes, les critères de réussite (règles du jeu, nombre de danseurs, précision du début, de la fin, critères).
→ Afficher pour mémoire : les situations vécues et leurs règles, les principes évoqués dans les séances précédentes, le scénario…*(CF. Les outils pour composer sa danse, p.13 ;14 ;15 et pour danser, lire, dire, écrire,p.16).*

Objectifs

→ Donner les outils (affiches, critères…) pour trier, combiner, ordonner des mouvements nés des situations explorées et de l'improvisation.
→ Enrichir les réponses en fonction des nouvelles consignes, des goûts et des compétences de chacun. Mettre en évidence les réponses correspondant aux consignes et au souci de lisibilité de la production.

○ PHASE D'OBSERVATION (EVALUATION FORMATIVE)

→ Organiser le groupe pour favoriser la mise en confiance, la verbalisation, le dialogue, *(CF. Des exemples pour observer et évaluer, p.21 ;22).*

Objectifs

→ Permettre d'accepter le regard de l'autre dans une relative sécurité.
→ Faire prendre conscience au danseur de ses réalisations, de leur adéquation aux consignes dans un but de transformation.

○ PHASE DE COMPOSITION N°2

→ Proposer d'autres formes de travail pour transformer, préciser à partir des observations effectuées. *(CF. Les outils pour modifier les règles des jeux et entrer dans la composition chorégraphique, p.de 11 à 15).*

Objectifs

→ Permettre d'enrichir, préciser dans le respect des consignes.Permettre plus de lisibilité pour les spectateurs.

○ PHASE D'EVALUATION, DE PRESENTATION

→ Organiser des situations pour montrer au groupe classe.
→ Envisager deux passages (un pour un regard neutre, pour le plaisir ; un pour l'observation, l'évaluation).

Objectifs

→ Créer des situations de « spectacle » pour observer, regarder et se laisser regarder. Créer un climat favorisant l'écoute et la maîtrise des émotions.

Dans la mise en œuvre, les différentes phases de la démarche ne se succèdent pas de façon linéaire.
L'enseignant pourra les imbriquer selon l'avancée des élèves et de leur projet. Une séance peut comporter plusieurs phases, mais une phase peut être traitée durant une ou plusieurs séances.

IV - LES COMPETENCES MISES EN JEU DANS LE PROJET

E. P. S.	VERS LE 1ER PALIER POUR LA MAITRISE DU SOCLE COMMUN	VERS LE 2EME PALIER POUR LA MAITRISE DU SOCLE COMMUN
DANSE	Compétence1 : **LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE**	Compétence1 : **LA MAITRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE**
Les compétences spécifiques liées aux rôles de danseur, chorégraphe et spectateur pour **Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique.**	• s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié; • lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus; • lire seul et écouter des textes du patrimoine et des oeuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge; • lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple; • dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court; • copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée; • écrire sans erreur sous la dictée un texte de 5 lignes en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales; • utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court; • écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes;	• s'exprimer à l'oral comme à l'écrit en utilisant un vocabulaire approprié et précis; • prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté; • lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte; • lire seul des textes du patrimoine et des oeuvres de la littérature de jeunesse; • lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple; • comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient; • dégager le thème d'un texte; • utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte; • répondre à une question par une phrase complète à l'oral comme à l'écrit; • rédiger un texte d'une quinzaine de lignes, en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire; • orthographier un texte simple de 10 lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée • savoir utiliser un dictionnaire
	Compétence 5 : **LA CULTURE HUMANISTE**	• Compétence 5 : **LA CULTURE HUMANISTE**
	• s'exprimer par la danse, l'écriture, le dessin ; • distinguer quelques grandes catégories de la création artistique (danse) • reconnaître des œuvres dansées étudiées. ; • fournir une définition simple des différents métiers artistiques (danseur, chorégraphe, spectateur) ;	• repérer des éléments musicaux caractéristiques simples ; • distinguer les grandes catégories de la création artistique (danse, peinture, musique…) • reconnaître et décrire des œuvres dansées étudiées : savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique ; • exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances; • pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques ; • inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies à visée artistique ou expressive ;
	•Compétence 6 : **LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES**	• Compétence 6 : **LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES**
	• respecter les autres et les règles de vie ; • pratiquer un jeu en respectant les règles ; • appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec le maître au sein de la classe ; • participer à un échange verbal en respectant les règles de la communication ;	• respecter les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ; • avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien ; • respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques physiques • comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ; • prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ; • coopérer avec un ou plusieurs camarades ;
	• Compétence 7 : **L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE**	• Compétence 7 : **L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE**
	• écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ; • échanger, questionner, justifier son point de vue ; • travailler en groupe, s'engager dans un projet ; • maîtriser quelques conduites motrices : courir, sauter…. ; • se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ; • appliquer des règles élémentaires d'hygiène.	• respecter des consignes simples en autonomie ; • être persévérant dans toutes les activités ; • commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples ; • s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; • se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; • soutenir une écoute prolongée (musique, spectacle…)

V - LA DANSE : COMPETENCES VISEES DANS LES TROIS CYCLES DE L'ECOLE PRIMAIRE

Maternelle	Cycle 2	Cycle 3
Les compétences spécifiques		
• S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement. • Se repérer dans l'espace et se déplacer dans l'espace. • Décrire ou représenter un parcours simple. **« Acquérir une image orientée de leur propre corps. Apprendre à suivre des parcours. Verbaliser et représenter ces déplacements »**	Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.	Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.
Exemples de niveaux de compétences attendus		
S'exprimer sur un rythme musical ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement *« Construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions… »*	Exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5éléments) sur des supports sonores divers. *« Composer une phrase dansée à partir de 3 mouvements liés, inscrits dans une direction, une durée, un rythme précis, choisi parce qu'ils expriment des univers personnels ou collectifs »*	Construire à plusieurs une phrase dansée (de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers. *« Construire une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) d'au moins cinq mouvements combinés et liés, pour donner une intention et susciter du sens (émotions, états, idées), personnels ou collectifs, choisis ou imposés. »*
Compétences et connaissances liées à l'activité et attendues pour la maîtrise du socle commun		
	• C1 : utiliser un vocabulaire approprié ; • C1 : lire, comprendre une affiche, une consigne ; • C3 : situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ; • C5 : **s'exprimer par la danse ;** • C5 : reconnaître des œuvres dansées étudiées ; • C5 : définir différents métiers artistiques (danseur…) ; • C6 : respecter les autres et les règles de vie ; • C6 : respecter les règles d'un jeu ; • C7 : écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ; • C7 : échanger, questionner, justifier son point de vue ; • C7 : appliquer des règles élémentaires d'hygiène ; • C7 : s'engager dans un projet, travailler en groupe ;	• C1 : utiliser un vocabulaire approprié et précis ; • C1 : lire, comprendre une affiche, une consigne ; • C5 : **inventer des chorégraphies** à visée artistique, expressive • C5 : repérer des éléments musicaux simples ; • C5 : distinguer les grandes catégories de la création • C5 : reconnaître et décrire des œuvres chorégraphiques ; • C5 : définir différents métiers artistiques (danseur…) ; • C5 : utiliser ses connaissances pour exprimer une émotion, ses préférences face à une œuvre ; • C6 : savoir si une activité, un jeu présente un danger ; • C6 : respecter les règles de vie collective ; • C6 : coopérer avec un ou plusieurs camarades ; • C6 : écouter autrui, justifier son point de vue ; • C7 : montrer une persévérance dans les activités ; • C7 : s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; • C7 : se respecter, en respectant les règles d'hygiène de vie • C7 : soutenir une écoute prolongée (spectacle…)

I - POUR DANSER ET FAIRE DANSER

I- DES RITUELS POUR ENTRER EN DANSE

1- LEUR FONCTION

Échauffement, rituel ou mise en état de danse, l'entrée en danse doit essentiellement viser la concentration, la disponibilité à se mettre à l'écoute, de son corps, des autres, de l'espace, du support sonore… l'éveil des sens et de l'imaginaire.
L'enseignant favorisera l'entrée en danse et les conditions d'écoute par :

→**La répétition d'une même situation au fil des séances.**
→**Une évolution de la situation pour qu'elle garde du sens.**
→**L'utilisation du silence ou de musique.** Si l'on choisit une musique, c'est vers elle que l'élève va centrer son écoute.

2- LE CHOIX DU RITUEL : Se référer aux fiches de rituels A, B, C, D

L'enseignant les choisira en fonction du projet et du public visé. Ils pourront être les mêmes tout au long de la séquence :

→ **Ludique et énergétique :** Pour faciliter l'entrée d'un groupe novice ou timide dans les premières séances. La priorité est de rassurer, de donner envie de danser, de faire découvrir le plaisir de bouger sans le souci de la performance.
→**Apaisant et centré sur les sensations :** Pour favoriser l'écoute, la concentration, la perception corporelle, l'exploration des sensibilités et l'imaginaire, soumis aux représentations mentales.
→ **Initiant un type de relation dans le groupe :** Pour favoriser une écoute collective, une entrée dans la séance avec le plaisir de faire ensemble : collectif en cercle, éparpillé (chacun sa place), en déplacement…), par deux….
→ **En lien avec les composantes du mouvement :** espace, temps, énergies, relations**.**
→**En lien avec un thème d'étude** (CF : tableau des principaux facteurs du mouvement), **les objectifs visés** : Pour favoriser dès le début de la séance, une écoute centrée, par exemple : une partie du corps (colonne vertébrale…), une qualité de mouvement (la fluidité)…

Exemple :

n°1 : prendre la douche		**n°8 : les espaces vides**	**N°13 : à l'unisson**
Écoute, concentration Collectif en cercle. Relation à soi, son corps	*Variable : chacun leur tour, les enfants proposent au groupe une partie du corps à frotter.* Relation aux autres/ choisir/ s'exprimer/ avoir une intention.	Écoute, vision périphérique Collectif en déplacement Relation à l'espace scénique, aux partenaires.	Écoute, vision périphérique Collectif en déplacement et arrêt. Relation au temps, musicalité du groupe.
Sans musique - Support sonore = les mots de l'enseignante ou des élèves / la musicalité du danseur – meneur/ la musicalité du groupe dans les déplacements et l'arrêt.			

Les rituels dans leur forme initiale[1]		L e niveau			Composantes mises en évidence dans les rituels et objectifs visés				
		C1	C2	C3	Le corps	Espace	Temps	Énergie	Relation à l'autre
1	Prendre la douche	x	x	x	Sentir, percevoir, connaître son corps.	Prise de conscience de l'espace du corps			
2	La pâte à modeler	x	x	x	Différencier les actions et les sensations.			Percevoir des énergies différentes.	
3	Les mains qui tachent	x	x	x	Précision, appuis. Connaître son corps.	Prise de conscience de l'espace du corps			
4	Les mains qui glissent	x	x	x	Précision, tracés… Connaître son corps.	Prise de conscience de l'espace du corps	Durée, silence.		
5	Les mains qui volent	x	x	x	Perception, tracés, regard, amplitude.	Explorer la kiné sphère	Durée, silence, rythme respiratoire.		
6	Le bonjour		x	x	Regard, enchaîner des actions, oser.				Affronter le regard de l'autre, du groupe
7	Entrer sur scène	x	x	x	Écouter, réagir à un signal.	S'approprier, partager l'espace scénique.			
8	Les espaces vides	x	x	x	Orienter ses déplacements.	S'approprier, partager l'espace scénique.			
9	Chacun sa maison	x	x	x	Orienter ses déplacements.	Prendre des repères dans l'espace scénique.			
10	Espace à partager		x	x	Adapter, orienter ses déplacements.	Prendre des repères et partager un espace			
11	Retrouver sa place		x	x	Se repérer, orienter ses déplacements.	Prendre des repères dans l'espace scénique.			
12	Changer de vitesse	x	x	x	Adapter sa vitesse de déplacement.		Vitesse, pulsation, musicalité du groupe.		
13	À l'unisson			x	Écoute, disponibilité, Concentration.		Écoute et musicalité du groupe.		
14	Emporté par	x	x	x	Mobilisation isolée des parties du corps.				
15	Le corps de l'autre		x	x	Différencier les actions et sensations.			Maîtriser, adapter son énergie.	Partager des ressentis Donner et recevoir
16	Le poids		x	x	Perception, poids, équilibre.				Prendre et/ou donner le poids, expérimenter, doser.
17	La poupée de chiffon	x	x	x	Perception de l'appui, du contact au sol.			Relâcher. Minimum de force musculaire.	Manipuler, se laisser manipuler délicatement
18	Les pieds lourds		x	x	Sentir ses appuis, le poids de corps.			Résister au poids du partenaire	Tenir 2 rôles, collaborer,
19	L'aveugle		x	x	Percevoir, sentir.				Faire confiance, tenir des rôles différents

[1] Choisir parmi les propositions (CF. fiches des rituels), les variables adaptées à l'âge et au niveau des élèves pour faire évoluer la situation initiale.

II- DES JEUX POUR DEVENIR DANSEUR, CHOREGRAPHE ET SPECTATEUR

Les jeux *(CF.fiches de jeu)* sont ordonnés de la façon suivante :
Du n°1 au n°14 pour danser seul avec les autres ;
Du n°15 au n°19 pour danser avec un objet ;
Du n°16 au n°27 pour danser avec un partenaire ;
Vous pourrez choisir les jeux selon l'âge des élèves et l'objectif visé en relation au corps, à l'espace, au temps, à l'énergie, aux relations au (x) partenaire (s).
Les jeux les plus simples, grâce au travail d'enrichissement et de composition, présentent de l'intérêt pour les plus grands et les plus experts.
Certains jeux plus complexes peuvent être proposés, aux plus jeunes, avec quelques aménagements.
Le jeu initial se transforme dès que l'on modifie une règle du jeu, que l'on ajoute une contrainte même modeste.
À vous de donner un nouveau nom à ce jeu et de concevoir une nouvelle fiche.

	Les jeux dans leur forme initiale[2]	L'âge des danseurs			Composantes mises en évidence dans les jeux et objectifs visés				
		C1	C2	C3	Le corps	Espace	Temps	Énergie/qualité	Relation à l'autre
1	Mobile immobile	X	X	X	Arrêt, stabilité écoute		Phrase musicale, silence	Contrôlé, contrasté	
2	Plus vite que la musique	X	X	X	Disponibilité, dissociation		Rythme rapide	Impulsif, lâché, terrien	
3	Plus lent que la musique	X	X	X	Précision, tracés		Rythme lent, lié, continu, régulier	Lié, léger, aérien	
4	En avant la musique	X	X	X	Disponibilité, écoute perception d'état		Modifier, adapter, contraster sa vitesse	Contrôlé, contrasté, adapté	
5	Prendre son temps		X	X	Précision, fluidité, perception d'état		Durée, lenteur	Liée, fluidité	
6	Chronophotographie		X	X	Appui, stabilité, perception d'état		Rythme saccadé	Impulsif, sec	
7	Trois instruments	X	X	X	Transposition, écoute, disponibilité		Durée, rythme… Adapté au son	Intensité, flux…, adapté au son	
8	Du sol au plafond	X	X	X	Appuis, stabilité, écoute, disponibilité	Niveaux, direction, orientation	Durée, rythme, phrase musicale		
9	Haute voltige	X	X	X	Appuis, stabilité, coordination	Plans, direction, orientation, niveaux			

[2] Il faudra choisir les propositions adaptées à chaque âge et niveau, dans les rubriques « enrichir ». et composer.

10	**L'abécédaire**		X	X	Appuis, stabilité, dissociation	Volume, forme			
11	**Dessiner des lettres**		X	X	Segmentation, dissociation, traces	Kiné sphère. Amplitude, tracés			
12	**Danser des verbes**	X	X	X	Enchaîner des actions, mémoriser	Direction, niveau, orientation			
13	**Les chemins**		X	X	Déplacements, appuis, traces	Direction, niveaux, orientation			
14	**Le regard est ailleurs**		X	X	Regard, dissociation.	Direction orientation.			
15	**Tomber comme…**	X	X	X	Perceptions d'état, chutes	Direction, niveaux		Adapté à l'objet, contrasté	
16	**Se déplacer avec…**	X	X	X	Déplacements, segmentation,	Direction, orientation,			
17	**Papier vole**				Haut du corps, manipulation	Kiné sphère, niveau, orientation, direction			
18	**Ballon vole**				Haut du corps, manipulation	Kiné sphère, niveau, orientation, direction			
19	**Les grands sacs**				Dissocier, stabilité, déplacement	Espace de l'objet, de déplacement…			
20	**Le miroir**		X	X	Regard, écoute, concentration,				S'approprier des gestes, coopérer
21	**La caméra**				Regard, écoute dissociation,				Observer, suivre, collaborer,
22	**Les fenêtres**		X	X	Regard, écoute, segmentation				Observer la forme, analyser, choisir
23	**Les anneaux**		X	X	Regard, écoute, dissociation				Observer, s'écouter, enchaîner les actions
24	**Un objet pour 2**		X	X	Regard, écoute, concentration				S'écouter, collaborer communiquer
25	**Le sculpteur**		X	X	Segmentation, connaître son corps				Confiance, Ecoute, manipulation
26	**Contact**		X	X	Segmentation, appui, écoute				Confiance, contact, communication
27	**La clef de voûte**		X	X	Tonus musculaire, stabilité, appuis			Poids. Equilibre des forces mises en jeu.	Confiance, contact, écoute
28	**Porter et Supporter**				Appuyer, pousser, suspendre			Poids, relâchement, suspension…	Vigilance, contact, rôles différents.

III- DES VARIABLES POUR MODIFIER LES REGLES DES JEUX ET ENTRER DANS LA COMPOSITION CHOREGRAPHIQUE

1- LES COMPOSANTES CHOREGRAPHIQUES

Ces outils sont à la fois :

→ Les connaissances que les élèves vont devoir apprendre et savoir utiliser pour écrire et lire des chorégraphies individuelles ou collectives.

→ Un registre de variables à prendre en compte par l'enseignant, pour construire, différencier les tâches d'apprentissage et faire progresser les élèves.

- **Les différents types de construction : architecture générale de la chorégraphie**[1]
  - Construction en scénario ;
  - Construction en couplet refrain ;
  - Variation sur un thème ;

- **Les éléments qui enrichissent et soutiennent le projet : les renforçateurs**[1]
  - Costumes, objets ;
  - Décors ;
  - Éclairage ;
  - Montage son…

- **Les opérateurs du langage chorégraphique** [1] **:**
  - Des procédés : Pour renforcer une idée, se distancier du réel, articuler les gestes entre eux, transformer et préciser la motricité :
    la répétition – la transposition –l'inversion – l'accumulation – la continuité – le contraste
  - Les paramètres du mouvement : Pour épurer, trouver le geste juste, jouer sur la qualité et transformer la motricité des élèves :
    l'espace – le temps – l'énergie
  - Les inter - relations du (des) danseur (s) dans l'espace et le temps, avec les partenaires et/ou les objets.

2- LES PRINCIPAUX FACTEURS DU MOUVEMENT ET DE LA COMPOSITION CHOREGRAPHIQUE

Le tableau ci-dessous tente de synthétiser les éléments déterminants à partir desquels l'enseignant conduira l'élève à transformer sa motricité, ses productions et ainsi à s'approprier les savoirs pour cheminer vers les rôles de chorégraphe et de spectateur.

[1] CF : Fichier danse à l'école en ligne http://www.pedagogie91.ac-versailles.fr/ : Les savoirs du danseur / chorégraphe et du spectateur initié.

LE CORPS

DANS L'ESPACE

Espace de déplacement	**Directions :**	→ À partir du centre du corps. Dans 3 plans • Plan sagittal : côté droit ; côté gauche. • Plan frontal : avant ; arrière. • Plan transversal : haut ; bas. Et aussi 4 diagonales
	Orientations :	→ Par rapport à un point d'observation extérieur au corps : avant ; arrière ; côté ; haut ; bas ; diagonales.
	Niveaux :	→ En prenant le centre de gravité du danseur comme point de référence :haut ; moyen ; bas.
Espace proche ou kiné sphère	**Tracés :**	→ Ce sont les trajets décrits par le mouvement d'une ou plusieurs parties du corps : au sol, dans l'air, direct ou indirect.
	Dimensions :	→ Amplitude du mouvement dans l'espace de déplacement ou l'espace proche .
	Formes :	→ Les formes du mouvement se décrivent comme en dessin : pointues, arrondies, longues, géométriques…Elles empruntent aux arts plastiques les notions de points, lignes, plans, volumes.
Espace scénique	**Configuration** **Limites :** **Zones :** **Spectateurs** :	• Lieu, dimension, volume … • Les entrées, les sorties… • Centre, cour, jardin, avant scène, diagonales… • Devant, sur les côtés, autour……

DANS LE TEMPS

Ce que j'entends : **Musiques, sons, voix…** **Structuration externe** *Le danseur s'intéresse au dialogue musique/mouvement.*	Etablir une relation au monde sonore existant ou créé par les danseurs en transposant corporellement • Le climat: ambiance, caractère... (indicateurs d'expression) • Des éléments constitutifs du temps: pulsation, accent, silence... • La fome d'écriture musicale: couplet/refrain, leitmotiv, solo... Pour construire un rapport **dialogué** à la musique ou monde sonore: • Mouvement lent sur musique rapide; • Accents corporels simultanés ou différés de l'accent musical...
Ce que j'imagine et ressens: **Musicalité du danseur** **Structuration interne** *Avec ou sans accompagnement sonore, le danseur crée sa propre partition.*	Établir une relation au monde sonore, propre au danseur, en prenant conscience et en jouant sur • Ses propres rythmes : cardiaque, respiratoire, de déplacement… • Les accents du mouvement : saut, arrêt, changement de direction… • La durée du mouvement et ses contrastes : vite, lent, accéléré… • Les éléments sonores du mouvement : sauts, frappés, souffle….. Pour passer d'une danse dépendante de la musique à une danse qui trouve sa propre musicalité.
Deux approches du temps	• *Structuration métrique du mouvement : « les comptes »* • *Temps ressenti dans et par le mouvement.* *Les deux modalités sont à exploiter pour passer d'une danse qui reproduit la musique à une danse qui entretient un rapport subtil au temps.*

Mobilisation corporelle *Dans l'espace proche, espace scénique, espace de relations.*	**Le corps en entier**	Par la combinaison des actions de bases : les déplacements, les sauts, les tours. En variant le nombre d'appuis, leur qualité, les parties du corps utilisées, les formes du corps, les niveaux, les directions, l'orientation…
	Des segments	Mobilisation partielle ou isolée, en explorant chaque partie du corps, chaque articulation, en initiant le mouvement (d'une main, d'une épaule…), en coordonnant (tête et bras…), en dissociant (un segment, bras et jambes…)
Perception corporelle *Espace des sensibilités en relation avec l'imaginaire, soumis aux représentations mentales*	**Le regard**	Il permet d'entrer en communication avec les partenaires et les spectateurs ; il met en évidence l'état de disponibilité du danseur ; il participe à la signification même du geste selon son intensité et son placement. Pour cela le regard → Se projette dans l'espace, sur un point imaginaire, un objet, sur les partenaires ou sur soi. Initie le mouvement. → Accompagne et suit le mouvement d'une partie du corps. → S'oriente dans une direction différente de celle du mouvement.
	Les sens	→ À partir d'informations venant de l'extérieur du corps : visuelles, tactiles, auditives. → À partir d'informations venant de l'intérieur du corps (kinesthésie ou proprioception). Par la suggestion d'images, par l'utilisation de situations de relaxation, massages… Prendre conscience • De repères : musculaires (Les masses : abdominaux…, les points d'étirements), articulaires, osseux, de la connexion entre des parties du squelette (crâne/coccyx ;…). • Du tonus musculaire : contraction, relâchement, étirement, … • De la respiration, du rythme cardiaque, de l'état du corps (chaleur, stress, bien –être…)

DANS DES ÉNERGIES, intensités et qualités du mouvement

La composante « poids »	**Intensité musculaire utilisée pour résister au poids**	→ Réguler son tonus • Contraction, • Relâchement, • Étirement
La composante « temps »	**La vitesse de l'énergie libérée**	→ Éprouver des états en utilisant • Les contrastes : fort/faible ; dur/mou ; lourd/léger... • Des verbes : frapper, appuyer, tapoter, effleurer… • Des verbes dérivés : taper, écraser, picoter, brosser…
La composante « espace »	**L'orientation de la libération d'énergie**	• Les éléments : eau, terre, feu, air, et ce qu'ils évoquent • Des matières : plume, galet, papier, ballon de baudruche… → Explorer des trajets différents : • Direct : ligne droite et nette (frapper, lisser)
La notion de flux	**L'écoulement de l'énergie**	• Indirect : ligne sinueuse, ondulée… (fouetter, flotter)

DANS DES RELATIONS

À l'espace	→ Les formes de regroupement : cercle, triangle, ligne, colonne, étoile… → Le nombre de danseurs regroupés ou isolés. → Les distances et les orientations entre danseurs : loin/près, face à face, entre… → Les actions liées à l'espace : se rencontrer, se croiser, se séparer, s'éviter…
Au temps	→ À l'unisson : ensemble en mouvement simultanément. → Le dialogue ou question réponse : mouvement des danseurs l'un après l'autre. → Le canon : séquence réintroduite par d'autres danseurs à intervalle régulier. → La cascade : rebondissement successif d'un geste ou séquence.
Aux partenaires	→ Les contacts • Jouer sur les parties du corps en contact : mains, dos, bassin, pieds, tête... • Jouer sur les actions pour mobiliser le corps : manipuler, s'appuyer, porter… → Les rôles à tenir : semblables, opposés, différents, modèle, miroir…
Aux objets	→ Objet support de l'action : papier, plume, ballon, tissus… → Objet élément de médiation entre partenaires: corde, tissus, ballon…

II - POUR COMPOSER SA DANSE

I - ASSEMBLER DES JEUX

L'enseignant propose ou élabore avec les élèves un ou des scénarii à danser, à partir des jeux vécus. Pour les plus grands, on peut envisager que le scénario soit élaboré en petit groupe ou que chaque élève crée son propre scénario de danse. Le scénario pourra donc être dansé collectivement en groupe classe (pour les plus jeunes) ou par 2, 3, 4…ou individuellement.
En maternelle, l'élève peut danser le scénario sur un montage de musiques inductrices qui donnera des repères pour changer de jeu. En C2 et C3, les élèves peuvent changer de jeux quand ils le souhaitent ou sur des repères musicaux identifiés ou sur un ou plusieurs partenaires « chef d'orchestre ».
Il s'agira pour les élèves de mémoriser les règles des jeux et l'ordre des jeux. (2 jeux ou 3, 4…, selon l'âge et le vécu des élèves).

1- EXEMPLE D'OUTIL POUR ELABORER UN SCENARIO DE DANSE.

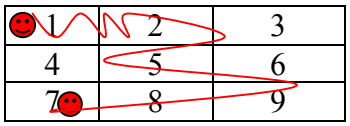
Scénario	**UN DEBUT**	**1er JEU :** « Prendre son temps »	**2EME JEU** « Plus lent que la musique »	**3EME JEU** (Situation de rituel) « Les espaces vides »	**4EME JEU** « Tomber comme le papier de soie »	**5EME JEU** (Situation de rituel) « Les espaces vides »	**6EME JEU** « Mobile, immobile ou jeu des statues »	**UNE FIN**
Règle des jeux	*Une position figée, au sol*	*Se relever lentement, pour arriver en même temps que la musique*	*Danser plus lentement que la musique, « comme dans un rêve »*	*Se déplacer où les autres ne sont pas. Envahir l'espace de danse.*	*S'allonger au sol lentement comme le papier de soie*	*Se déplacer où les autres ne sont pas. Envahir l'espace de danse en dansant au sol.*	*Le jeu des statues (la musique propose 6 statues à réaliser)*	*Une position figée*

2- EXEMPLE D'OUTIL POUR ALLER PLUS LOIN DANS L'ECRITURE DE SA DANSE.

Ce travail permet d'élaborer un premier jet. On pourra ensuite de nouveau enrichir, transformer, préciser la gestuelle, affiner sa qualité et choisir.

• <u>Où se danse chacun des jeux ?</u>

- Dans l'espace de danse où les autres ne sont pas (espace scénique matérialisé).
- Dans un lieu défini (espace délimité avec du scotch, une petite croix : lieu de rendez-vous…).



• L'enseignant pourra demander aux élèves de choisir les espaces de danse en matérialisant et en numérotant des zones.
Exemple : début et 1er jeu : dans la zone n°1 ; 2ème jeu dans la zone n°1 ; 3ème jeu dans tout l'espace mais pour atteindre la zone n°9 ; 4ème jeu dans la zone n°9 ; 5ème jeu dans la zone n°9 ; 6ème jeu passer dans la zone n°8 pour atteindre la zone 7.

- Seul, à 2 en petit groupe, tous.
- En premier, après un groupe, quand le groupe précédent commence le 4ème jeu…..

On avance ainsi pas à pas vers l'élaboration de phrases chorégraphiques individuelles ou collectives.

II - ASSEMBLER LES JEUX ET LES DIFFERENTS MATERIAUX CREES, AU SERVICE D'UNE COMPOSITION COLLECTIVE.

1- LA PRODUCTION COLLECTIVE UTILISERA ET COMBINERA

- Les jeux vécus dans leur forme initiale (mémorisation des règles du jeu, phase d'improvisation).
- Les différents « matériaux », (CF. ci-dessus) inventés par les élèves à partir des jeux (mémorisation des règles, de l'ordre des jeux ou des phrases).

2- QUELQUES CONSEILS POUR ELABORER UNE CHOREGRAPHIE COLLECTIVE A PARTIR DE L'ASSEMBLAGE DES JEUX

- Faire la liste des jeux qui ont suscité de l'intérêt chez les élèves.
- Faire la liste des différents matériaux inventés par les élèves : solo, duo, unisson…On leur aura attribué un nom (exemple : solo du chemin de la lettre).
- Identifier les relations qui peuvent exister entre chacun des jeux : avec le temps, l'énergie, l'espace, le corps, les relations entre danseurs…
- Envisager la faisabilité pour passer d'un jeu à un autre, les rôles de chacun, les groupes.
- Déterminer un «scénario collectif» qui informera sur l'ordre dans lequel les jeux seront dansés. Par qui, où, quand, à quelle vitesse, combien de temps?
- Envisager les informations à donner aux élèves pour faciliter le passage d'un jeu à l'autre : information sur la musique, sur un partenaire, autre groupe…
- Imaginer comment passer d'un jeu à l'autre sans heurt, pour trouver une cohésion.
- Imaginer un scénario qui puisse aussi surprendre le spectateur.

3- EXEMPLE D'OUTIL DE MISE EN COMMUN DES DIFFERENTS MATERIAUX, VERS LA COMPOSITION COLLECTIVE

Comme une pièce de théâtre ou un livre, la danse s'écrira avec un début, un milieu et une fin. *(CF : architecture générale de la chorégraphie,p.11)*

Scénario de la danse	Qui danse ?	Quoi ?	Où ? Direction ?	Quand ? Durée, vitesse ?	Que se passe-il avant ou après ma danse ?	Difficultés rencontrées, pour améliorer...
Phase n°1 Exemple : *solo (les n°2 par tirage au sort avec un dé)*	Aurélie, Pierre, Sophie	Le solo de la signature	Des coulisses sur la scène dans le trajet choisi, pour arriver à un emplacement choisi.	Prendre un point de repère sur la musique pour commencer ensemble.	- Après le solo, s'immobiliser - Rester immobile jusqu'à la fin de la danse du groupe suivant. Rejoindre les partenaires au point de rendez-vous.	↓ *Difficulté à partir tous ensemble en même temps pour se retrouver au point de rendez vous.* Reprendre une variante de la situation de rituel **« chacun sa maison ».** Nouvelles règles du jeu : - danseurs figés dans l'espace - une maison par groupe de 5 ou 6 (5 ou 6 maisons de couleurs différentes : coupelles, objet…) - un chef d'orchestre par groupe - prendre l'information sur le chef d'orchestre pour commencer le déplacement vers la maison en même temps que lui. - le chef d'orchestre doit s'assurer que son groupe est à l'écoute et doit être précis dans son engagement.
Phase n°2 *Exemple : les volontaires pour le jeu des chemins.*	Un groupe de 10 : Léa, Justine, Anne….	Chacun le chemin de sa lettre	À l'emplacement choisi par chacun	-Entrer sur scène, en courant dès que le groupe précédent s'est immobilisé. -Se placer en position figée. - Commencer sa danse les uns après les autres dans l'ordre établi.	- Maintenir la dernière position. - Attendre que tous les danseurs soient immobiles - Se rassembler en courant au point de rendez vous.	
Phase n°3…						

4- POUR SURPRENDRE LE PUBLIC, IL FAUT EVITER LA MONOTONIE ET PENSER A FAIRE VARIER

- **Le temps :** La nature des supports sonores, par des musiques contrastées, la voix, le silence…Danser avec ou à contre-courant du support…
- **L'espace** : Les niveaux d'évolution entre danseurs, entre groupes, d'un jeu à l'autre ; L'occupation de l'espace, saturé, vide, envahi, traversé…
- **Le corps :** Les gestuelles par la forme, les segments corporels engagés ; Les moments improvisés (les jeux) et les gestes ou phrases mémorisés…
- **L'énergie :** Les différences d'énergie, de vitesse : lent/lié, rapide/explosif, … d'un jeu à l'autre, d'un groupe à un autre…
- **Les interrelations :** Le nombre de danseurs sur scène, mouvement d'ensemble et petit groupe, trio, duo, solo ; la formation des groupes, ligne, cercle colonne, au hasard…; la relation aux partenaires (ensemble, se suivre, se quitter…), dans des espaces variés (proche, loin, contact), de façon synchronisée, en cascade…

Il faut donc proposer des contrastes et des surprises : rapide/arrêt, musique/silence, haut/bas, gestuelle ronde/ anguleuse, liée et fluide/saccadée et compacte, tous/un, ensemble à l'unisson/ improvisation… On peut également utiliser des accessoires, expressions du visage et interventions orales inattendues.

→ L'enseignant pourra également choisir avec sa classe un thème pour toute la chorégraphie : à partir d'un conte, d'un album, d'illustrations, de tableaux…

→ Choisir un titre pour la production. Il invitera le spectateur à entrer dans le projet sans tout lui dévoiler. Il ne sera donc pas forcément le titre de la musique ou de l'histoire choisie, mais aura pour fonction d'ouvrir la première fenêtre et de déclencher l'imaginaire des spectateurs.

III - UTILISER LES JEUX POUR DANSER SUR UN THEME

Au préalable des jeux ont été proposés aux élèves (lors d'une première séquence de danse). Un thème, tableau, texte, album commun à toute la classe est retenu pour s'engager dans un projet collectif. Le déclencheur du projet peut être choisi en relation avec les jeux vécus.

Exemple : après avoir vécu un ensemble de jeux à deux : « miroir », « contact », « anneaux »…. L'album choisi, mettra en scène 2 personnages sur des thématiques comme : la rencontre, la différence, la mixité…

- **En classe**
  - Brainstorming à partir des différentes évocations liées au thème, à la lecture du texte, de l'album…
  - Identifier les liens entre le projet et les situations vécues en danse ;
  - Sélectionner les jeux qui semblent les plus appropriés pour transposer l'histoire, le texte, les illustrations ;
  - Rechercher d'autres supports (album, photo, peinture, chorégraphie, film…), évoquant la thématique choisie.
- **En salle de danse**
  - Reprendre les jeux choisis par le groupe.
  - Vivre d'autres jeux en transformant les jeux du dossier. Exemple « danser des verbes » en utilisant des actions repérées dans un texte.
  - Inventer de nouvelles situations en lien avec les réponses orales exprimées en classe : À partir d'un objet, de photos, de mots…
  - Constituer le matériel corporel: solo, duo, groupe…, correspondant aux choix effectués pour le projet.
- **En classe et en salle de danse**
  - Élaborer un scénario collectif avec différentes parties .
  - Transposer ce scénario en différentes phases dansées (CF.outil ci-dessus).
  - Le travail pourra se faire avec et/ou sans musique.
  - Choisir la musique du projet, en essayant la chorégraphie sur des supports sonores différents : textes, bruitage, musique…En conservant les supports sonores utilisés pendant les séances de travail (Un montage devra être réalisé)…
  - Essayer, regarder, transformer, répéter…

III - POUR DANSER, LIRE, DIRE, ECRIRE

COLLECTIONNER LES MOTS, LES PHOTOS….

- Après la séance pour garder des traces du vécu et dire, lire, écrire ;
- Pendant la séance pour enrichir le mouvement dans son rapport au temps, à l'espace, à l'énergie.

EXEMPLES DE COLLECTIONS POUR DANSER, LIRE, DIRE, ECRIRE.

Quelles parties du corps ?

la tête – le front – le nez – le cou – la joue – le bras – l'avant-bras – la main – le torse – le sternum – le dos – la cuisse – la jambe – le pied – les doigts – le talon…

Quelles articulations ?

la nuque – l'épaule – le coude – le poignet – la hanche – le genou – la cheville-...

Quelles actions ?

aller – appuyer – arracher – arrêter – avancer – baisser – balancer – bondir – bousculer – caresser – chavirer – chuter – courir – croiser – décoller – dégouliner – déplier – détendre – écarter – effleurer – enrouler – étirer – flotter – franchir –frapper – frotter – fuir – galoper – gambader – glisser – grandir – gratter – gribouiller – guider – heurter – hésiter – hurler – imbriquer – incliner – incurver – indiquer – inspirer – interrompre – isoler – jaillir – jeter – lever – lier – marcher – mesurer – monter – nager – nettoyer – nouer – osciller – pivoter – pencher – plier – presser – porter – pourchasser – pousser – quitter – ramasser – reculer – regarder – résister – rouler – s'accroupir – saisir – s'allonger – sangloter – s'asseoir – sauter – sautiller – sculpter – secouer – séduire – se déplacer – sentir – serpenter – se retourner – serrer – souffler – soulever – suspendre – tapoter – tétaniser – tirer – tirebouchonner – tomber – toucher – tourner – tourbillonner – trébucher – vagabonder – vaguer – valser – vautrer – verrouiller – verser – vibrer – virevolter – voler – voûter – voyager – vriller – zigzaguer…

Où?

à côté – au bord – ailleurs – à droite – à droite de – à gauche – à gauche de – à l'intérieur – à l'extérieur – au bout de – au centre de – au coin de – au milieu – autour – contre – dans – dedans – dehors – derrière – dessous – dessus – devant – en bas – en haut – en face de – entre-ici – là-bas – loin – partout – près – près de – sur – sous – vers…

Quand ?

alors que – après – après que – au moment où – avant – dès lors que – en même temps – jusqu'à – jusqu'à ce que – lorsque maintenant – pendant que – puis – simultanément – soudain – tandis que – tout de suite – tout à coup – quand…

Comment ?

accéléré – accentué – aligné – amorti – appuyé – arrêté – ascendant – asymétrique – atténué – axé – balancé – basculé – bloqué – bref – brusque – cadencé – calme – chaloupé – chancelant – circulaire – constant – continu – contrasté – convergent – décalé – décéléré – décentré – dégringolant – déstabilisé – dévié – diminuant – direct – dissocié – doux – élastique – emboîté – énergique – enrayé – entortillé – entrelacé – enveloppant – éparpillé – équilibré – extensible – faible – ferme – flexible – flottant – flou – fluide – fort – fragile – fragmenté – freiné – frôlant – fugace – furtif – glissant – grandissant – guidé – haché – hasardeux – hâtif – hésitant – heurté – horizontal – immédiat – imperceptible – improvisé – inachevé – incliné – incontrôlé – indécis – indirect – inégal – instable – instantané – intense – intercalé – interrompu – interverti – inversé – irrégulier – isolé – jaillissant – jubilatoire – juste – juxtaposé – labyrinthique – large – latent – latéral – léger – lié – linéaire – lointain – longitudinal – lourd – mesuré – minimal – minuscule – momentané – monotone – nerveux – net – ondulant – opposé – organisé – orienté – ouvert – parallèle – périphérique – perpendiculaire – pesant – petit – pivotant – planant – plongeant – posé – précipité – précis – proche – projeté – prolongé – puissant – raide – ralenti – ramassé – ramolli – rapide – rasant – rebondissant – relâché – renversé – répétitif – résistant – resserré – restreint – retardé – retenu – rétracté – rétréci – rigide – rond – rotatif – roulant – rythmé – saillant – sautillant – sec – simple – soudain – soutenu – spiralé – stabilisé – stoppé – subit – superposé – suspendu – symétrique – tangent – tombant – tourmenté – tournant – tournoyant – traînant – tranchant – tranquille – transversal – tremblotant – tumultueux – turbulent – uniforme – vaporeux – vertical – vertigineux – vibratile – violent – virevoltant – voltigeant – vrillé – zigzagant…

Quel vocabulaire spécifique ?

scène – coulisses – côté cour – côté jardin – solo – duo – trio – quatuor – unisson – synopsis – scénario – scénographie – danseur – chorégraphe – scénographe – costumes – projecteurs…

Quel ressenti ?

Joyeux – pesant – oppressant – angoissant – mystérieux – reposant – apaisant – magique – émouvant – touchant – surprenant – ennuyeux – bizarre – spectaculaire – époustouflant – long – court – comique – triste – ridicule – fascinant – déroutant…

IV - POUR UNE EDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

I - LA RENCONTRE AVEC LES ARTISTES ET LES ŒUVRES (C1, C2, C3)

1- LES ŒUVRES

On n'imagine pas que les enfants se confrontent à la pratique des arts plastiques, de la musique, des écrits poétiques…, sans référent culturel.
Il en est de même pour la danse pourtant cela reste un point faible indéniable dans la mise en œuvre de son enseignement. Aussi nous soulignons l'importance de la référence aux oeuvres chorégraphiques pour dépasser des représentations figées, voire stéréotypées.
Cependant les oeuvres du répertoire restent difficiles d'accès et les spectacles vivants réservés à un petit nombre de classes. Nous invitons donc les enseignants à utiliser des supports vidéos (extrait d'œuvres, de films…), des photos de danse pour que les enfants expriment leur ressenti, revisitent leur production, initient leur regard, observent les procédés utilisés (relation à la musique, à l'espace , scénographie…), situent les œuvres dans leur contexte, en relation aux autres arts. Ils pourront ainsi construire leur première culture artistique et devenir des apprentis danseurs, chorégraphes et spectateurs

2- LES ARTISTES

Le contact direct avec un artiste, reste irremplaçable dans un parcours artistique. Ce type d'intervention dans la classe dépend évidemment du contexte budgétaire, mais nous invitons tout de même les enseignants à se rapprocher d'une structure culturelle (scène nationale, scènes conventionnées, théâtres, centres culturels, maison des jeunes et de la culture, domaine départemental) pour initier une relation au lieu, aux œuvres et aux artistes.

II - L'HISTOIRE DES ARTS : LA DANSE, ART DU SPECTACLE VIVANT (C1, C2, C3)

1- LE TEXTE DE REFERENCE : *B.O. n°32 du 28 août 2008*

- **Cycle 1 et 2 :** fondé sur une découverte sensible, cet enseignement construit une première ouverture à l'art. Les œuvres sont choisies de manière « buissonnière »…ce qui permet d'ouvrir, de prolonger ou d'éclairer les enseignements fondamentaux.
- **Cycle 3 :** l'enseignement (20h) se fonde sur trois piliers : les périodes historiques, les six grands domaines artistiques et la liste de référence.

2- LES ARTS DU SPECTACLE VIVANT : LA DANSE :

De la préhistoire à l'Antiquité gallo-romaine	Le Moyen Age	Les Temps modernes	Le XIXème siècle	Le XXème siècle et notre époque
	Danse médiévale : • la tarentelle • le branle	Danse Renaissance, XVIIe siècle : • Gaillarde, pavane. • Ballets de cour : Lully	Ballets : • Stravinsky : Petrouchka, L'Oiseau de feu. • Tchaïkovski :Casse-noisette, Le Lac des Cygnes	Spectacle de danse moderne ou contemporaine : • Ballets russes : Diaghilev. • Isadora Duncan • Carolyn Carlson • Merce Cunningham • Pina Bausch • Philippe Découflé

À la fin du cycle 3, l'élève aura étudié un certain nombre d'œuvres relevant de la liste de référence. Ce faisant l'élève aura acquis en liaison avec le socle, des connaissances, des capacités et des attitudes. *(CF. les compétences et connaissances p.5 ;6)*

http://www.numeridanse.tv/, **vidéothèque de danse en ligne**

I - DES EXEMPLES DE MISE EN ŒUVRE

I- DANSER UN JEU

Le jeu de l'abécédaire (C2, C3)

Des fiches plastifiées sont disposées au sol, de façon à occuper, l'ensemble de l'espace délimité pour l'activité. Sur chaque fiche, une lettre est représentée.
Pour le C1, le jeu peut être vécu en utilisant le répertoire graphique rencontré en classe.

1ERE ETAPE : EXPLORER, IMPROVISER.

- Explorer le jeu en respectant les règles :
- Pour réussir ce jeu, l'élève doit être capable de :

- Observer les lettres posées au sol, en marchant.
- Trouver une forme corporelle pour chaque lettre rencontrée.
- Figer la forme 5 secondes.

Et de : Ne pas parler, courir, se précipiter, toucher ou heurter les camarades - Ne pas être plus de 2 près d'une lettre.

Il n'est pas nécessaire de reconnaître la lettre.

La lettre n'est qu'un prétexte pour explorer de nouvelles formes corporelles. La mise en jeu de l'imaginaire va conduire l'élève à transformer le réel.

- Improviser en 2 groupes danseurs / spectateurs. Observer le respect des règles du jeu.
- Des pistes pour améliorer, à faire verbaliser par les élèves :

- Être parfaitement immobile.
- Fixer le regard.
- Prendre le temps de faire et défaire la forme.
- Se déplacer où les autres ne sont pas…

Exemples de traces pour mémoriser les règles, les idées : *(Séances de langage).*

- Dire et écrire les règles de ce jeu.
- Énoncer les différents appuis utilisés dans les formes produites. Envisager d'autres appuis à explorer dans les autres séances.
- Nommer les actions, les sensations dans les rôles de danseurs et spectateurs.

2EME ETAPE : ENRICHIR (C2, C3)

- Trouver 2 formes utilisant des appuis différents pour représenter une lettre au regard de l'affiche élaborée à partir des appuis possibles.
- Donner à voir les 2 formes. Idem avec une deuxième lettre.

Chaque élève pourra élaborer ses propres fiches avec les lettres choisies. *(Séances d'arts visuels)*

3EME ETAPE : COMPOSER (C2, C3)

- Choisir pour chaque lettre une des 2 formes: la plus difficile ou « originale » au sens de « différentes » des camarades…
- Choisir l'emplacement des 2 fiches dans l'espace de danse. *Fixer une distance minimale entre les 2 fiches d'un danseur.*
- Construire une phrase chorégraphique comprenant les 2 formes choisies et un trajet entre ces 2 formes.
- Répéter pour mémoriser.
- Proposer 2 ou 3 musiques dans des registres différents.

4EME ETAPE : PRESENTER

- Présenter la production, seul ou à plusieurs (de 3 à 5) devant un ou plusieurs camarades spectateurs.
- Observer, évaluer la production selon
  - des critères définis et connus de tous (un début et une fin identifiables ; deux formes figées, utilisant des appuis différents, pendant 5secondes au moins ; ne pas parler ou produire des gestes parasites).
  - Ainsi qu'à l'aide des critères établis avec les élèves au fil des séances (regard, amplitude, précision…).

Pour aller plus loin :

Reproduire la danse à l'identique sans les lettres au sol.
Effectuer un travail sur le déplacement.
Lister les actions produites, les orientations, les parties du corps engagées…
Dessiner la forme des trajets.
Identifier ce que l'on a fait, pour envisager d'autres possibilités.

II- EXEMPLE DE SEQUENCE « DANSER SA SIGNATURE »

SEANCES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7 N°8	N°9 N°10	N°11
ÉTAPES	Phase d'exploration et d'improvisation	Phase d'enrichissement	Phase d'exploration et d'improvisation	Phase d'enrichissement	Phase d'exploration et d'improvisation	Phase d'enrichissement	Phase de composition et d'observation	Phase d'enrichissement, de recomposition et de mémorisation	Phase dévaluation et de présentation
OBJECTIFS	• Apprécier les possibilités des élèves à créer, à s'engager. • Conduire l'élève à explorer, à diversifier ses actions. • Mettre en place les règles des jeux.	Conduire l'élève à diversifier les réponses par des contraintes : • les appuis • les plans	• Apprécier les possibilités des élèves à créer, à s'engager. • Conduire l'élève à explorer, à diversifier ses actions. • Mettre en place les règles des jeux.	Conduire l'élève à diversifier les réponses par des contraintes : • les parties du corps • l'espace proche	• Apprécier les possibilités des élèves à créer, à s'engager. • Conduire l'élève à explorer, à diversifier ses actions. • Mettre en place les règles des jeux .	Conduire l'élève à diversifier les réponses par des contraintes : • les actions • les traces au sol • les énergies	• Ordonner, combiner les 3 objets chorégraphiques pour créer sa signature de danse. Initier le regard.	Conduire l'élève à préciser, à transformer : • l'espace, trajet • amplitude, • fluidité • regard, • énergie Enrichir en prélevant les possibles retenus sur les affiches.	Conduire l'élève à se concentrer et à s'impliquer pendant toute la durée de sa prestation.
SITUATIONS	**Jeu de l'abécédaire**	**Jeu de l'abécédaire**	**Jeu d'écriture**	**Jeu d'écriture**	**Jeu des chemins**	**Jeu des chemins**	**Composer à partir des jeux**		**Présenter sa danse**
TYPE DE PRODUCTION ATTENDUE	Improvisation en respectant les règles des jeux : en se déplaçant, produire la forme des lettres rencontrées.	Créer une phrase avec un début et une fin : enchaîner les 2 formes choisies en se déplaçant de l'une à l'autre (sans les lettres au sol)	Improvisation en respectant les règles des jeux : écrire corporellement 2 lettres en utilisant différentes parties du corps	Créer une phrase avec un début et une fin : enchaîner le tracé des 2 lettres en utilisant au moins 3 parties du corps différentes.	Improvisation en respectant les règles des jeux : se déplacer sur un chemin choisi, avec un début et une fin, en variant les traces au sol.	Créer une phrase avec un début et une fin : se déplacer sur un chemin choisi, en variant les traces au sol (large / fine ; continue…) en utilisant différentes parties du corps.	Composer une phrase combinant les jeux et actions vécues, avec un début et une fin. « La danse de la signature »	Enrichir, transformer la phrase initiale regard des critères de réussite, des observations et des affiches outils.	Par groupes de 4 à 6 élèves. L'ordre de passage pourra être tiré au sort avec un gros dé en mousse ; • chaque groupe peut passer 2 fois : une fois pour être observé et une fois pour le plaisir ; • chaque danseur commence sa danse quand il le souhaite et pas forcément dès que la musique commence ; • chaque danseur gardera sa dernière position jusqu'à ce que tous les danseurs aient terminé ; • si 2 ou plusieurs danseurs se trouvent dans un même espace ou sur la même trajectoire, s'écouter et s'entendre sans se parler pour gérer au mieux la situation sans perturber le spectacle. Les spectateurs regardent en silence, observent, apprécient et applaudissent à la fin pour remercier les danseurs.
LES TRACES « MEMOIRE DU PROJET » AFFICHES	• Les parties du corps en appui au sol • 2 plans possibles • Les lettres choisies		• Les parties du corps qui ont dessiné • Les espaces où l'on a dessiné		• Les chemins choisis • Les actions effectuées • Les traces laissées • Différentes façons de laisser des traces : caresser, tapoter, taper…		• Différentes façons d'organiser les mouvements :Ordre, désordre… • Les critères pour être Danseur, chorégraphe et spectateur		Toutes les traces seront rassemblées dans un carnet de danse individuel ou collectif.
	Photos des statues		Photos des mouvements		Le dessin des chemins		L'écriture de notre danse : • ordre des jeux et des actions • trajet dans l'espace scénique • vitesse et énergie choisie		
À l'issue d'un cycle de danse, il faut envisager de montrer les productions des élèves à d'autres classes, aux parents… Cette présentation peut prendre plusieurs formes : un moment de danse, une captation vidéo, des traces (affiches, photos, carnet de danse…) C'est l'occasion aussi de faire danser les jeux à d'autres classes, aux parents….									

II- DES EXEMPLES POUR OBSERVER, EVALUER

I- ÉLABORER UNE PROGRESSION

Comment faire progresser les élèves d'une séance à l'autre ? Comment suivre la séquence prévue tout en respectant le rythme d'apprentissage des élèves?

Les capacités d'observation de l'enseignant sont déterminantes pour cheminer vers les objectifs fixés. Il faut pouvoir proposer des situations et des variables adaptées aux besoins des élèves, s'imbriquant avec les situations prévues dans la séquence.

OBSERVER LES ELEVES		
Si l'élève…	**L'enseignant intervient sur...**	**Il sollicite et propose…**
Mobilise peu son corps	**Les actions du corps** Développer un langage corporel varié afin d'être capable d'engager dans l'action toutes les parties de son corps simultanément ou séparément.	**L'imaginaire**, les images mentales par : textes "incitateurs" qui décrivent, induisent des actions variées ; photos, thèmes (éléments, animaux, sentiments…) ; consignes de l'enseignant **Les sensations :** utilisation de matériel avec les différentes parties de son corps. Par ex. : matériel léger, aérien, pour favoriser les actions vers le haut ; faire danser son ballon de baudruche, son papier…matériel massif, lourd, pour favoriser les actions vers le bas : cartons, sacs, etc,…
Utilise un espace très limité	**L'espace** Développer toutes les directions (vers l'avant, l'arrière, le côté, le haut, le bas); les orientations; les niveaux (haut, bas…) les dimensions ; les itinéraires. Développer la capacité à les combiner.	**Balisage de l'espace :** avec du matériel et donner une consigne adaptée. Ex. : Chaises disséminées, tissus ou feuille de papier au sol, sacs ou cartons posés, toile d'araignée tissée avec des fils de laine accrochés, …On passe partout, de diverses manières… **Utilisation d'objets** inhabituels qui se déplacent facilement, éventuellement de manière aléatoire: ballons de baudruche, plumes, feuilles de papier de soie, de papier journal… On les fait danser, on les suit, on fait comme eux avec le corps dans sa globalité ou seulement une partie du corps. **Utilisation d'images :** être ou produire une action comme l'oiseau, le serpent, le crabe…Se déplacer comme si on était effrayé (reculer), pressé, enthousiaste, comme une tornade, la mer, le feu... **En dessinant :** des lettres, les lignes de la salle, le contour d'un partenaire, d'un objet… En variant les parties du corps qui laissent des traces sur place ou en déplacement, dans l'air ou sur le sol, etc,…
Utilise toujours le même rythme	**Le temps** Amener à être attentif : - à son temps interne (rythme cardiaque, respiratoire, de ses déplacements, durée des mouvements, sons…) - à structurer le temps externe (une musique….)	**Évolutions sans musique :** à l'écoute et au rythme de sa respiration, d'un partenaire, d'un objet (plume qui tombe) **Utiliser des supports sonores variés**. Textes, bruitage, comptines qui font accélérer, ralentir à l'excès, s'arrêter, hésiter, suspendre… Des objets qui modifient le rythme personnel (papier de soie posé sur la tête, palmes…) **Utiliser des supports musicaux variés** présentant des styles, des énergies, des ambiances très différentes. **Montages d'extraits musicaux juxtaposés** présentant des contrastes : percussions rapides, piano lent, silence. **Se mettre à l'écoute d'un seul élément de la musique** : un instrument, la pulsation, les accents, la ligne mélodique…
Évolue seul, ne tient pas compte de (s) l'autre (s)	**Les relations avec les autres** Développer l'écoute, l'attention, les relations.	**Diversifier les formes de regroupement et les relations:** - Danser à 2, l'un agissant sur le corps de l'autre comme sur un matériau : jeu du sculpteur, jeu de manipulation : faire rouler, pousser, tirer… - Danser à 2, les 2 agissant en interaction ou se répondant (jeu du miroir, jeu « d'un objet pour 2», jeu « des anneaux »…) - Danser à plusieurs (faire une forme avec un contact entre chaque danseur, se déplacer sans perdre le contact, suivre le chef d'orchestre…) ; - Danser à plusieurs une phrase mémorisée.. Etc, …
Utilise toujours la même énergie	**L'énergie** Développer les sensations dues à des énergies, des dynamismes différents et la capacité à les varier et à les contraster.	**Proposer des supports matériels, musicaux** qui induisent des actions soudaines ou maintenues, fortes ou faibles, douces ou brusques… (2 instruments de musique différents, 2 musiques contrastées, 2 objets : plume, galet… aux éléments : air, eau, terre, feu, faire référence à des verbes d'action (fondre, couler, flotter, sursauter, crépiter, tordre, glisser, exploser…) Etc…
N'est pas dans sa danse	**La concentration** Développer l'attention, la concentration, l'écoute.	**Instaurer une « entrée »** dans l'activité, propice à l'attention, à l'écoute: centrer sur son imaginaire, son corps, sa respiration. Proposer des jeux à 2 : jeux de manipulation, massage, jeux des aveugles… Aménager un espace de nouveauté, de surprise, qui motive et relance…

II- L'EVALUATION

L'évaluation porte sur les critères énoncés lors des séances. Cela permet d'apprécier les effets des apprentissages, le comportement et l'appropriation des connaissances dans l'action.
Choisir un ou deux critères pour observer ou faire observer : le respect de la règle du jeu, des qualités de réalisation, du contrat de composition.
Intégrée aux différentes phases du projet, l'évaluation constitue un outil indispensable à la formation des élèves.
Les phrases chorégraphiques ou la production finale pourront également être appréciées par les spectateurs : intérêt, ressenti…

L'EVALUATION EN DANSE Quelques exemples de critères,				
N°	**Nom du jeu**	**Respecter la règle du jeu**	**Respecter les critères de qualité, les contraintes**	**Respecter le contrat, les critères de composition**
1	**Mobile immobile**	Danser quand on entend la musique et s'arrêter sans bouger « comme une statue » quand la musique s'arrête.	Quand le danseur est immobile: - avoir un corps de pierre. - avoir le regard fixe. Quand le danseur est mobile : - varier les formes de déplacements, les actions.	Construire et réaliser une phrase alternant mobile, immobile 3 fois . Chacune des 3 statues sera réalisée sur des appuis différents. Être original dans les formes (différentes des autres). Préciser le début et la fin.
10	**L'abécédaire**	Choisir 2 lettres et reproduire leur forme en variant les appuis, les plans (vertical, horizontal), l'orientation par rapport aux spectateurs.	Ne pas parler. Tenir les formes en étant parfaitement immobile. Respecter la durée de la musique.	Construire et réaliser une phrase en enchaînant les 2 formes plusieurs fois de suite à l'identique dans un trajet : A→B→A→B→A→B. Être original (singulier) dans la production des formes.
11	**Dessiner des lettres**	Écrire 2 lettres avec son corps en tenant compte des espaces et parties du corps identifiés.	Amplitude et lisibilité des tracés. Engager le regard. Ne pas parler. Préciser le début et la fin.	Enchaîner 2 lettres, 2 tracés avec 3 parties du corps différentes... Inscrire les tracés dans une durée (relation à la musique).
12	**Danser des verbes**	Danser les 4 verbes : courir, s'arrêter, tomber, rouler : - dans le bon ordre. - dans un espace défini.	Enchaîner les actions avec précision (début et fin identifiables). Lâcher le poids dans la chute. Danser sans parler. Être parfaitement immobile dans l'arrêt.	Enchaîner les 4 verbes : - dans un espace scénique choisi (avant-scène, diagonale, …). - avec les autres (à l'unisson, en cascade, …).
13	**Les chemins**	Reproduire le tracé d'une lettre sur le sol en se déplaçant comme si on avait de la peinture sous les pieds.	Engager le regard dans le déplacement. Lisibilité des actions, des traces. Rester concentré. Danser sans gestes parasites.	Créer un chemin avec au moins 2 actions différentes. Créer un chemin avec au moins 2 orientations différentes. Créer un chemin en utilisant au moins 2 parties du corps pour tracer. Danser à plusieurs le même chemin : ensemble, en cascade.
23	**Les anneaux**	Danseur n°1 : produire une forme. Danseur n°2 : encercler de ses bras le corps ou partie du corps du danseur n°1 sans le toucher. Danseur n°1 : sortir de l'anneau sans le briser, ni le toucher.	Être parfaitement immobile dans la production de forme. Respecter l'ordre des actions, les phrases musicales. Ne pas toucher le partenaire. Ne pas parler.	Mémoriser une séquence de jeu alternant les rôles deux fois au moins. Inscrire la séquence dans une durée. Reproduire plusieurs fois la phrase à l'identique.
24	**Un objet pour 2**	Faire danser le rouleau à 2, sans agripper l'objet et sans le faire tomber.	Engager le regard dans l'action. Être attentif au partenaire, à l'objet.	Mémoriser une séquence dansée de 10 à 30 secondes. Réinvestir les différentes variables utilisées. Mettre en relation son solo ou son duo dans l'espace avec un ou plusieurs partenaires.

I- LA PLACE DE LA LANGUE DANS UNE SEQUENCE DE DANSE

I- QUAND ?

Les moments de langage doivent être **différés** des moments de danse. Ils peuvent se situer:

- → **En amont**, ils sont brefs et ils permettent l'utilisation du lexique spécifique.
- → **En prolongemen**t, dans la classe, afin de préciser un nouveau lexique.

II- OU ?

Ils se déroulent dans la classe, ils peuvent avoir un support tels que photographies prises pendant la séance, affiches ou dessins faits par les élèves pour représenter leur danse.

III- QUEL BUT POUR L'ELEVE ?

Ils peuvent avoir comme objectif de conserver la mémoire du cycle danse, de présenter leur projet aux parents, de donner des consignes à une autre classe qui va s'essayer à la danse, ou...

IV- QUELS APPRENTISSAGES ?

Ces moments de langue orale ne sont pas un prétexte pour apprendre à maîtriser le langage mais bien en élément **indispensable à la construction de la motricité**. Il est nécessaire « de dire les actions motrices réalisées » pour les intégrer dans sa mémoire corporelle, tactile, proprioceptive et cognitive.

V- QUEL ROLE POUR L'ENSEIGNANT ?

Il ne faut pas oublier non plus l'importance du **langage de l'enseignant** surtout auprès des très jeunes élèves :

- → il va donner le lexique nécessaire, concernant le corps, les actions, les connecteurs de temps et d'espace… ;
- → il doit aussi accompagner les gestes des élèves pour que les mots prennent sens dans l'action ;
- → il enrichit le lexique des élèves ;
- → par ses mots, il sollicitera et cultivera leur imaginaire et leur sensibilité (goûter le mouvement, savourer la musique, déguster le spectacle…).

Les divers jeux proposés permettent de travailler les différents domaines de la maîtrise de la langue, répertoriés dans les programmes BO. n°3 du 10/06/2008 dans les trois cycles de l'école primaire.

II - LES COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA LANGUE EN LIEN AVEC LES JEUX DANSES

I- EN MATERNELLE

	Domaines	Compétences	Activités
MATERNELLE	**Échanger, s'exprimer**	• Prendre sa place dans des échanges collectifs. • S'exprimer dans un langage mieux structuré. • Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu. • Décrire, questionner, expliquer après avoir terminé une activité.	• Reformuler les règles du jeu. • Préciser les parties du corps engagées. • Demander des précisions. • Décrire une photo, une affiche, un parcours, une chorégraphie.
	Progresser vers la maîtrise de la langue française	• Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs...)concernant : · les activités scolaires · les relations avec les autres · l'expression des sentiments et des émotions.	• Créer un lexique de référence des verbes d'action. • Utiliser le lexique du schéma corporel (genoux, coude, dos...). • Identifier et nommer son partenaire et ses actions. • Identifier et nommer l'objet, ses qualités, ce qu'il évoque…
	Se familiariser avec l'écrit	• Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.	• Dictée à l'adulte d'un texte évoquant les émotions, le ressenti, après avoir assisté à un spectacle, un extrait vidéo. • Parler de l'initiale de son prénom, de celle des autres prénoms de la classe et des lettres grâce au jeu des lettres.
	Se préparer à apprendre à lire	• Reconnaître son prénom. • Reconnaître des lettres de l'alphabet. • Prendre conscience des tracés par la médiation du corps.	• Imiter des dessins stylisés. Écrire son prénom en lettres majuscules, en écriture cursive, en respectant l'orientation. • Réaliser en grands les tracés de base de l'écriture. • Représenter les déplacements. • Reproduire son initiale.

AU CYCLE 2 ET AU CYCLE 3

	Domaines	Compétences et connaissances	Activités
CYCLE 2	**Langage oral**	• Reformuler une consigne. • Participer à un échange. • Questionner. • Donner son point de vue. • Décrire des images. • Utiliser les relations temporelles et spatiales.	• Donner une consigne de jeu à danser à un autre groupe, à une autre classe. • Questionner un groupe pour comprendre le jeu à danser. • Décrire un jeu ou une posture à partir des photos. • Dire ce que l'on a observé en tant que spectateur. • Dire les actions dansées que l'on préfère. • Pour décrire les jeux dansés utiliser des connecteurs de lieux (devant, entre, sous, dessus...). • Pour décrire les jeux dansés utiliser des connecteurs de temps (avant, ensuite, après...).
	Lecture	• Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique. • Connaître la correspondance minuscule/majuscule. • Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés. • Lire silencieusement une consigne.	• Consigne du jeu à danser écrite et affichée, à donner à lire. • Danser les lettres, qu'elles soient minuscules ou majuscules. • Lire des légendes des photos prises ou des illustrations. • Lire les règles du jeu à danser.
	Écriture	• Comparer sa production à un modèle et rectifier ses erreurs • Concevoir une phrase simple • Copier un texte court en cursive lisible	• Comparer son trajet et la forme de son initiale. • Légender des photos. • Recopier une consigne ou la légende d'une photo ou d'un dessin pour d'autres élèves, pour les parents.
	Vocabulaire	• Utiliser des mots précis pour s'exprimer. • Utiliser à bon escient des termes appartenant au lexique des repères temporels. • Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif ou un verbe. • Donner des synonymes : trouver un ou des mots de la même famille.	• Dire, écrire une consigne ou légender des photos • Recopier une consigne en utilisant des mots précis, des adjectifs,...
	Grammaire	• Utiliser à l'oral le présent, le futur, le passé composé	• Dire dans l'action ce que l'on fait (je me baisse; je tourne...). • Rappeler le déroulement d'une précédente séance (hier nous...). • Envisager la suite de la séance (demain, nous...).

	Domaines	Compétences et connaissances	Activités
CYCLE 3	**Lecture**	• Lire les consignes de travail. • Effectuer des recherches dans des ouvrages documentaires. • Utiliser les outils usuels de la classe (manuels, affiches) pour rechercher une information.	• Lire des affiches comportant les consignes de danse. • Faire des recherches sur différents genres de danses ou des danseurs. • Utiliser un répertoire des jeux dansés et des actions motrices pour créer.
	Écriture	• Copier sans erreur un texte en respectant la mise en page.	• Écrire une légende d'une photo prise pendant la séance de danse.
	Rédaction	• Rédiger des descriptions. • Rédiger des portraits. • Écrire un texte poétique.	• Rédiger les différentes phases d'un jeu dansé. • Rédiger une légende d'une photo prise pendant la séance de danse. • Créer un texte poétique qui accompagne la chorégraphie.
	Vocabulaire	• Maîtriser le sens des mots. • Utiliser à bon escient des termes afférents aux actions, aux sensations et au jugement. • Utiliser des termes renvoyant à des notions abstraites (émotions, sentiments, droits, devoirs).	• Être capable d'exprimer son ressenti en tant que danseur, en tant que spectateur. • Élaborer des règles de déplacement, de rencontre...

III- EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE

Tableau réalisé à partir des progressions pour le CP et le CE1, extrait du BO hors série n°3 du 19 juin 2008 .
Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire

I- SEANCE N°1 *faisant suite à la séance n°1 de danse.*

Durée 20 minutes environ.
Organisation : coin regroupement.
Support : les affiches du jeu des lettres.

Domaines	Compétences et connaissances	Déroulement
Langue orale	Reformuler une consigne	Qui peut rappeler ce qu'il fallait faire pendant la séance de danse ? Qui peut redire comment …….. faisait ?
Lecture	Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique	Quelles sont les lettres que vous avez dansées ? Comment peut-on les ranger ?
Écriture	Comparer sa production à un modèle et rectifier ses erreurs	Quelles sont les lettres difficiles à tracer ? Pourquoi ? Comment peut-on s'y prendre ?
Vocabulaire	Utiliser des mots précis pour s'exprimer	Quelles actions faisait-on? Avec quelle partie du corps? Et ensuite? Pourquoi ?

II- SEANCE N°2 *faisant suite à la séance 2 de danse*

Durée : 20 minutes environ.
Organisation : coin - regroupement collectif ou petit groupe.
Support: Les photos prises lors de la séance. Des dessins réalisés par les élèves et représentant leur posture.

Domaines	Compétences et connaissances	Déroulement
Langue orale	Reformuler une consigne. Exprimer des circonstances temporelles et spatiales. Décrire des images (illustration ou photographie). Prendre part à des échanges tout en sachant écouter les autres. Être capable d'accepter cette critique et de la prendre en compte.	Qui peut rappeler ce qu'il fallait faire pendant la séance de danse ? Quelle était la contrainte des déplacements ? (Utiliser les termes : haut, bas, à côté....) Que fait …? Quelle est sa position ? Où sont ses bras ?...(Utiliser les termes du schéma corporel) Que pensez vous de la danse de … ? Laquelle vous semble plus facile? Plus esthétique?plus près de la consigne?
Lecture	Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés Connaître les correspondances entre majuscule et minuscule	Qu'avons-nous écrit sous ce dessin ? Sous cette photographie ? Qu'ont écrit les élèves de l'autre classe pour accompagner les photos ou les illustrations de leur danse ? Quelles différences entre m et M ? Comment s'appelle chacune de ces écritures ?
Écriture	Choisir et écrire de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances. Copier un texte très court dans une écriture cursive lisible Concevoir et écrire collectivement avec l'aide du maître une phrase simple cohérente puis plusieurs.	Vous allez écrire quelques mots sur votre dessin pour qu'on le comprenne bien (bras, jambe...) Vous allez recopier la légende des dessins ou des photos que vous m'avez dictée... Nous allons écrire la légende des dessins ou des photos pour ne pas oublier ce que nous avons fait. Nous allons écrire les consignes à donner à un autre groupe de danseurs.
Vocabulaire	Commencer à classer les noms par catégorie sémantique Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif ou un verbe d'action.	Nous allons classer tous les mots que nous avons utilisés pour cette séquence. (D'abord librement, puis guidés, afin d'obtenir des catégories : les mots du corps... Nous allons chercher le contraire de l'action que vous dansiez (en haut/ en bas, lent/rapide, courant/original ;descendre/monter, lever/baisser)

I- LA PLACE DES ARTS VISUELS DANS UNE SEQUENCE DE DANSE

I- QUAND ET OU ?

Les séances d'arts visuels ne sont pas forcément différées des moments de danse. Elles peuvent se situer :

- **En amont, en classe;** auquel cas nos productions ou celles des référents culturels nous serviront de support, de déclencheur, pour enrichir notre lexique de « vocabulaire à danser », de positions de gestes corporels…
- **Simultanément, en salle d'EPS ;** alors le groupe classe est séparé en deux : les danseurs et les grapheurs (ceux qui figent le mouvement avec des croquis), les danseurs et les photographes ou vidéastes.
- **En prolongement, en classe ;** avec les matériaux récoltés : souvenirs corporels, photos, croquis…ainsi qu'en rapprochant certains référents culturels.

II- DANS QUELLES CONDITIONS ?

Il est essentiel de rattacher ces séances à celles sur le langage et de tisser des liens entre ces trois modes d'expression et de communication que sont : la danse, les arts visuels et le langage.

De même, il est indispensable de conserver des traces qui pourront constituer le « musée de classe ». L'ensemble des travaux de recherches y sera affiché sans perdre le lien incontournable avec les référents culturels. Tout ce travail de mise en relation permettra d'avoir accès et de comprendre les différents courants artistiques inscrits dans l'histoire et les démarches créatrices afférentes.

Les séances proposées pourront être fractionnées. On pourrait idéalement travailler en parallèle sur des séquences s'appuyant sur le mouvement et ses représentations graphiques et parcourir l'histoire des arts. Il est indispensable d'emprunter les passerelles entre les différentes matières pour comprendre et appréhender le monde qui nous entoure.

II- LES COMPETENCES EN ARTS VISUELS EN LIEN AVEC LES JEUX DANSES

I- REFLEXIONS ET RECHERCHES GRAPHIQUES AUTOUR DE LA LETTRE (C2, C3)

Compétences programmes Socle commun	Référents culturels (Histoire des arts)	Activités	Lien avec la danse
• S'exprimer par l'écriture, la danse, le dessin, la peinture • Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique • Mobiliser des techniques traditionnelles ou plus contemporaines • Utiliser des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage, gravure..) • Utiliser des instruments, des gestes, des médiums et des supports variés	Calligraphie : asiatique, arabe, perse, latine…	Deux médiums, deux outils : • Gros pinceaux et gouache. • Roseau et encre de chine. Des supports variés dans la forme, la taille et la matière : Tissus, papier, carton ondulé. • Varier l'amplitude du geste. Et juger des effets produits.	Deux possibilités avec les mêmes outils sur une grande feuille. • Prendre des croquis des danseurs dans leurs positions de lettre. • À partir de photos des différentes postures, les traiter à la manière de la calligraphie. Choix du support et du médium
	Lettrines et enluminures du Moyen Age	• Fabrication du support : papier-parchemin à l'aide de vieux papiers recyclés. • Outil : pinceau fin et plume. • Médium : encre et gouache. Importance du doré.	• Intégrer une photo d'une posture de lettre dans sa composition plastique.
	Abécédaires	• Créer un abécédaire collectif avec des corps formant les différentes lettres. • Format imposé. • Liberté du médium et du support.	• Créer un abécédaire à partir de nos photos.
	Calligrammes XXe siècle : Guillaume Apollinaire *(a) La colombe poignardée et le jet d'eau*	• Fabrication de calligrammes à partir de poésies sur la danse.	• Calligrammes à partir de nos textes.
	BEN (Benjamin Vautier) : Culture, oh, culture ; le bizart bazart…		

II- REFLEXIONS ET RECHERCHES GRAPHIQUES AUTOUR DU MOUVEMENT

Compétences programmes Socle commun	Référents culturels Histoire des arts	Activités	Lien avec la danse
• S'exprimer par l'écriture, la danse, le dessin, la peinture • Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique • Mobiliser des techniques traditionnelles ou plus contemporaines • Utiliser des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage, gravure..) • Utiliser des instruments, des gestes, des médiums et des supports variés	• BD : les supers héros (traits) • Le flou : photographies de sportifs. Multiplier une partie du corps (Giacomo Balla).	Comment représenter graphiquement un Homme en mouvement ? • Activités de recherche : gouache, pinceau, feuille A2. • Mise en commun et recherche des critères. • Mise en lien avec les référents. • Création d'un panneau pour le musée de classe.	Comment prendre une photo floue ? pause lente
	• Marcel Duchamps *« Nu descendant l'escalier »*	• Manipulation de petits mannequins et des différentes positions dans un mouvement. Prise de photos. • Essai de décomposition avec des silhouettes fabriquées en fil chenille. • Prise de photos.	Choisir un mouvement et le prendre en photo avec la fonction « mitrailler » = multitude de photos successives.
	• Étude sur la décomposition du mouvement Marey et Muybridge. • Début du cinéma « arroseur arrosé ». • Lanterne magique et thaumatrope.	• Décomposition du mouvement : choisir un mouvement et le décomposer en huit dessins. Support : feuilleA3 séparée en cases 1/8. Outil : crayon à papier. Utiliser les remarques du panneau (musée de la classe). • Sélectionner un minimum de 4 dessins et les coller sur une feuille. Réfléchir à une disposition porteuse de l'idée de mouvement. Support : papier, format au choix.	
	• Matisse • Shan Kelly • Dali	• Procéder à une opération plastique: reproduire son collage à l'aide de pastels. Supports libres et variés : cartons, calque, bois....	
	• Pollock • Miro • Kandinsky	• Œuvre collective de tous nos chemins de danse. Support : papier Kraft. Médium : encre. Outil au choix : pinceaux, roseaux, rouleaux …	• Reproduire de mémoire le chemin de sa danse. • Reproduire le chemin de danse d'un autre pendant qu'il danse.
	• La sculpture • Calder • Tinguely		• Travailler les poses des sculpteurs. • Bouger comme un mobile.
	• L'architecture • Gaudi		

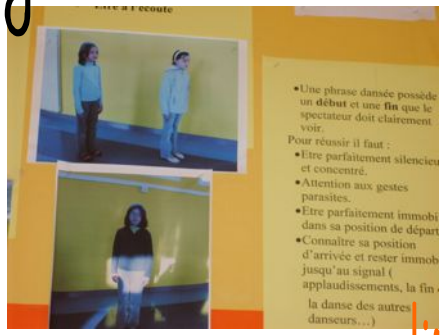
III- EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE

Champ disciplinaire	Pratiques artistiques et histoire des arts « Recherches graphiques autour de la lettre »			**Nombre de séances**	6
Compétence travaillée	Transposer graphiquement la mémoire du corps		**Classe entière**	**Cycle 3**	

Séance	**1**	**2**	**3**
	Croquis des danseurs	**Croquis des danseurs**	**Calligraphie**
Objectif	Utiliser des instruments, des gestes, des médiums et des supports variés.	Utiliser des instruments, des gestes, des médiums et des supports variés.	Mobiliser des techniques traditionnelles ou plus contemporaines.
Compétence intermédiaire	Représenter un modèle en mouvement. Représenter une forme corporelle.	Réussir à figer sur le papier un mouvement en conservant l'attitude et l'expression..	Exercer l'outil graphique sur des styles calligraphiques.
Tâche de l'Elève	Reproduire à l'aide d'outils et de supports variés les différentes « positions de lettres » de ses camarades danseurs.	Schématiser, symboliser par une trace « les positions de lettres » de ses camarades danseurs.	Reproduire le tracé fictif des différentes calligraphies en tenant compte des différents critères observés et en respectant leur singularité.
Tâche de l'enseignant	Animer la séance de danse.	Animer la séance de danse.	
Observation des réalisations plastiques	De retour dans la classe, accrocher au tableau tous les croquis. Élaborer « une affiche chantier » de ce qu'il est utile ou inutile de représenter pour répondre à la compétence visée. Élaborer une première définition du mot : croquis.	Analyse des productions et vérification des annotations de « l'affiche chantier ». Affiner la définition et la valider. Observations en simultané avec des photographies prises durant la séance de danse.	Montrer différentes calligraphies : latine, arabe, perse, asiatique… Observer et noter leurs différents mouvements : lié, saccadé, arrondi, horizontal, vertical…
Référents Culturels		Montrer des croquis de référents culturels afin de les comparer aux productions de la classe et voir si la démarche est identique ou divergente. Noter les constats sur « l'affiche chantier » Les danseuses au fusain de Degas, les croquis au crayon de Rodin ainsi que ses croquis en argile. L'art pariétal préhistorique. Graphisme africain (Mali Sénégal…)	Emprunter différents passages calligraphiés dans des reproductions de textes anciens. Montrer des réalisations de grapheurs (tags). Tableaux du peintre BEN.
Matériel	Outils : gros pinceaux Médium : gouache Support : grandes feuilles A3 ou A4 au choix	Outils : gros pinceaux Médium : gouache Support : feuilles A3 ou A4 au choix, tissus, cartons… Varier l'amplitude du geste et juger des effets produits.	Outils : roseaux, plumes Médium : encre de chine Support : bandes de papier Canson, largeur 15 cm Varier l'amplitude du geste et juger des effets produits.
Autres pistes			Il serait intéressant d'enrichir la mémoire corporelle du groupe en proposant de danser les trajets de ces différentes calligraphies. Ainsi nous aurions le trajet très lié et très arrondi (volutes) de l'écriture latine, les trajets courts et saccadés de l'écriture asiatique, le trajet à reculons de l'écriture arabe…

Séance	4 **L'abécédaire**	5 **L'abécédaire**	6 **Calligrammes**
Objectif	Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique.	Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique.	Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique. Mobiliser des techniques traditionnelles ou plus contemporaines.
Compétence intermédiaire	Utiliser le style propre aux enluminures.	Utiliser des procédures simples mais combinées.	
Tâche de l'Elève	Peindre la lettre de son choix à la manière des lettrines du Moyen Age. Utiliser la couleur et la dorure à bon escient.	Il s'agit de réaliser une composition plastique dans le but de réaliser un abécédaire. En utilisant le papier-parchemin, une photo de danse (position de lettre) et sa lettrine, il s'agit de créer une page à la manière des enluminures.	À partir d'un poème sur la danse, écrit en rédaction, lui donner la forme d'un calligramme..
Tâche de l'enseignant	Montre les documents et aide à l'observation. Donne des informations pour l'utilisation des outils et des médiums.	Montre les documents et aide à l'observation. Donne des informations pour l'utilisation des outils et des médiums. Préciser la consigne.	Montre les documents et aide à l'observation.
Observation des réalisations plastiques	Observation des référents et de leur technique en utilisant éventuellement des loupes ou un vidéo projecteur. Importance de la couleur et des effets produits.	Mise en parallèle des productions de classe et de tous les documents utilisés pour cette séquence. Rappel et utilisation du vocabulaire, des techniques, des noms des référents…	Montrer et lire les différentes productions.
Référents Culturels	Histoire des arts : techniques et parchemins - Les moines scriptes - La rareté et la valeur des livres. La place de la religion dans le développement artistique (roman/gothique ; manuscrits enluminés : les frères Limbourg, les Très Riches Heures du duc de Berry)	Tous les référents utilisés et/ou apportés par les élèves.	La colombe poignardée et le jet d'eau de Guillaume Apollinaire.
Matériel	Outils : pinceaux fins et plumes Médium : gouache, encre, importance du doré Support : papier Canson 9cm x12cm	Outils : pinceaux fins, gros, plumes et roseaux Médium : gouache, encre, pastels gras Support : papier-parchemin fabriqué en sciences (cf. site de la main à la pâte).	Outils scripteur au choix Support : papier au choix
Autres pistes		Il serait intéressant de danser les compositions plastiques réalisées ou d'en choisir une comme support de danse ….	Les élèves ont pu voir que l'écriture est, elle aussi porteuse de mouvement. Ainsi le calligramme pourrait servir de prétexte à danser. Les mots, le thème, les formes… servant à enrichir le répertoire de la classe.

Garder des traces de ce qui est vu, vécu . . .

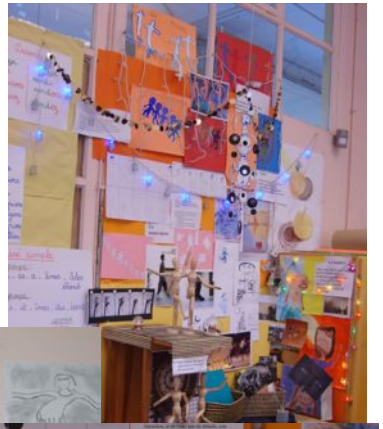


dire

danser

imaginer

créer



représenter

lire

écrire

. . . Le cahier de Danse.

commission danse, IA 91, janvier 2010

Coordination : Michèle Maujoin (CPD EPS)
Documents et expérimentations :
Danielle Alleman (CPC EPS), François Chauffour (CPC EPS), Marie-Paule Currias Béranger (IMF), Marie-Anne Dudouyt (CPC EPS), Joëlle Haize (CPC), Marie Françoise Krumula (CPD EPS), Brigitte Lacoste (CPC EPS), Catherine Odéon (CPC EPS), Laurence Picard (CPC), Odile Quemener (IMF), Frédérique Roncin (CPC EPS), Joëlle Siguier (CPC EPS).

Remerciements à tous ceux qui ont enrichi, à diverses étapes, ce projet : artistes, élèves, étudiants, enseignants, conseillers pédagogiques, PIUFM des centres d'Etiolles et d'Antony et tout particulièrement Brigitte Kerglonou.

Groupe départemental Education Physique et Sportive